

网络媒体与远程通信艺术

黄鸣奋

(厦门大学 海外教育学院, 福建 厦门 361005)

摘 要:不同类型的网络彼此联通是当代传播领域最重要的现象之一。远程通信艺术源于前卫艺术家20世纪70年代以来就网络互联所做的实验,它对促进全球性交流起了重要作用,并印证了“网络间性”的理念。

关键词:网络;远程通信;新媒体艺术

中图分类号: G206.2

文献标识码: A

文章编号: 1008-603X(2005)01-0001-07

一

20世纪下半叶,远程通信艺术(telematic art)因网络的互联互通而获得发展。它的特色不在于生产有望藏之名山的实体性作品,而在于探索信息跨越不同网络流动的可能性。这种流动的社会背景是广义互联网时代人与人之间的交往。远程通信艺术使得人们“千里如面”,以当代信息科技和数码媒体为基础携起手来。

远程通信作为实践出现于20世纪40年代,作为范畴出现于20世纪70年代,广泛被作为理念加以接受是20世纪80年代以后的事。从技术的角度看,它在早期是计算机应用远程化的必经阶段,目前则代表了诸网互联的大趋势。作为范畴的“远程通信”是20世纪70年代出现的。1978年,诺拉(Simon Nora)与明茨(Alain Minc)铸造了telematique一词,它指的是计算机与电信之间日益增长的相互连接。这一年,他们向当时的法国总统提供了一份报告,这份报告的英译本题为《社会的计算机化》。它谈到:“计算机与电信之间日益增长的增长的连接——我们称之为telematic——开拓了全新的地平线。”^{[1](PP.4-5)} Telematic一词通常译为远程通信或远程信息处理。计算机与电信的联姻,不仅促成了电子邮件、ATM自动提款机等实际应用,而且对艺术变革起了巨大的推动作用。它所造就的远程通信艺术允许非本地的读者、听众或观众与迢

递万里之外的艺术作品进行互动,使人们将艺术品理解为信息流而非实体。

要论远程通信在艺术领域的应用,不能不提到两个关键性人物。一个是网络艺术先驱阿斯科特。他早在1966年就预见到计算机与电信的荟萃将给艺术家之间的联系带来很大的方便。1980年,他设计了自己的第一件远程通信作品,起名为“终端艺术”。他将便携式终端寄给位于美国纽约、加州与英国威尔士的艺术家,以合作完成这一作品。交流是通过the Infomedia Notepad计算机会议系统进行的。1983年,阿斯科特发表论文《艺术与远程通信:网络意识的形成》,首次为远程通信艺术立论。他为非营利性电信艺术团体BLIX组织的星球网络(1986)是1979年以来艺术家利用低技术电信所进行的各种尝试的集大成者。它既连接了传统的电话、传真,又连接了计算机中的BBS。阿斯科特在理论上颇有建树。他曾为艺术、科学与技术国际学会所主办的Leonardo杂志第24卷第1期编了名为《互联性:艺术与交互电信》的专号。2003年,阿斯科特又出版了新著《远程拥抱:艺术、技术与意识的幻想理论》。另一个重要人物是巴特利特。1978年他所组织的Sat-Tel-Comp首次将远程通信所体现的理念用于艺术。这一为期6周的项目在美国、加拿大之间进行无线传播,并在多伦多与维多利亚之间通过国际分时网络IPSA进行在线交流,参加的艺术除巴特利特之外还有阿特金森等人。1979年,巴特利特为在多伦多召开的

收稿日期:2004-08-30

计算机文化会议组织的 Inteplay 被认为是第一个实况广播与远程通信项目。巴特利特与世界上设有 IPSA 办公室的 10 个城市的艺术家联系, 并安排当地办公室为他们提供免费帐户和技术支持, 使他们得以参加 Inteplay 在线会议。

近年来, 阿斯科特的学生、英国艺术家塞尔蒙在这一领域颇为活跃。他陆续创作了《该想想老百姓了》(1991)、《远程通信梦想》(1992)、《远程通信视野》(1993)、《远程通信相遇》(1996)、《翻转的桌子》(1997) 等。这一领域还有其他热心人, 如 1992 年组织了“虚拟广场”活动的凡·高电视, 1995 年创作了《远程通信雕塑 4 号》的克里斯切, 2001 年为沃克艺术中心组织“远程信息联系: 虚拟拥抱”展览的迪茨等。这些人组织艺术活动的基本宗旨, 是将传统意义上的观众变成参与作品创造的活跃角色, 将作品由静止的存在变成动态的过程。艺术家们所做的实验扩展了远程通信的外延。例如, 加拿大艺术家托德的震波动画《删除》(2003) 与《鹅撞》(2003) 都被当成远程通信艺术收入世界著名的根茎网站数据库, 其实它们并不符合“双方都是主动者”的要求。还有人将远程通信理解为从真实世界到虚拟世界的持续性信息流, 意大利艺术家达维尼诺创作《来自自然的绘画》(2002) 时就持这种观点。这场网络艺术表演萌生于美国世贸大厦遭受恐怖袭击之后, 内容包括两部分: 一是世界范围的数百名通信者用意大利语或英语所写的关于 9·11 悲剧的文本, 由作者从各种邮递目录上收集而来; 二是艺术家们在 2001 年 2 月 4 日下午 6 时同时在两个地方举行的实况表演, 一处是作者本人在意大利北部拉科市的书房, 另一处是佛罗伦萨一家前卫咖啡屋。演出结束后, 文本与照片被制作成网站。这样的理解就更为宽泛了。为了显出远程通信艺术的特色, 下文将讨论的重点置于以计算机网络为基点的诸网互联, 包括与固定通信网、广播电视网及移动通信网的互联。

二

固定通信网络的历史可以追溯到 19 世纪初的电报线路, 以及其后依托电报线路发展起来的传真网络。不过, 真正与 C&C 有关的固定通信网络, 首先要数电话网, 早期远程通信艺术就是以此为基础的。在独立的主干网建成之前, 计算机主机与终

端之间的远程联系主要依靠电信线路实现。因此, 远程通信艺术与网络艺术最初几乎是同义语, 阿斯科特所主持的项目“文之褶”(La Plissure du texte) 是其共同代表。这一项目的英文全名为 The Pleating of the Text: A Planetary Fairy Tale, 包含了副标题“行星童话”, 它是为 1983 年巴黎现代艺术博物馆举办电子节组织的集体创作实验。当年 12 月 11~23 日, 分布于世界上 11 个城市的参与者分别被委派以一个全球性童话故事中的角色, 总部位于加拿大的国际分时网络 IPSA 为这次活动提供了 3 周的免费机时。1985 年, 怀特又组织了“传闻”项目。这个项目受了通过耳语传递秘密信息、直到信息传回首发者为止的儿童游戏启发, 由 IPSA 在 24 小时内环球传送信息。参加活动的 8 个中心负责将信息翻译成不同语言后发出, 整个过程由多伦多的 A-Space 监测。

在实践中, 远程通信艺术采取了几种值得注意的做法:

其一, 抓住利用计算机技术拓展电信业务的机遇, 进行艺术实验。1991 年 9 月 21 日, 在美国的霍波肯、辛辛那提、亚特兰大市之间, 有一群艺术家通过电话线将作品传输给远方的同行欣赏, 图像显示于投影大屏幕。这一活动名为“窗口外的艺术”。1994 年, 塞尔蒙在赫尔辛基电子艺术国际讨论会上展出了其作品《远程通信视野》, 它位于两个地方, 一个是赫尔辛基艺术博物馆, 另一个是代表们下榻的玛丽娜旅馆。每个场所都设有对准他们的照相机, 两边所摄取的图像都通过 ISDN 线路传输, 然后在面对坐着的人的大屏幕上组合起来。人们看到自己紧挨着来自城市那头、虽是虚拟但乃“活”的伴侣坐着。观看他们学习如何对待这些影像人物并与之交谈, 是很吸引人的事情。小孩打闹着, 大人们不再拘束, 甚至公然与完全陌生的人们有了性接触。

其二, 利用联网计算机参与基于固定通信网络的艺术实验。例如, 在 1991 年 3 月 15~29 日日本电话电报公共公司 (NTT) 举办的“多向交流”活动中, 安排了“电话网里的博物馆”, 由浅田士等组织。这一项目试图将电话网变成博物馆, 让访客通过电话、传真或计算机参与、评价艺术家所提供的作品, 作品曾在网络上展出 (1995)。联网计算机在这类艺术实验中所能发挥的作用, 很大程度上取决于所安装的软件。电脑语音合成系统就是一种很有用的软件。1993 年, 旧金山州立大学威尔

逊教授设计了作品《有人吗?》。他根据社会经济状况、对城市生活的意义这两项标准在旧金山选取了若干地点,利用电脑语音合成系统拨打付费电话,让接听者谈关于旧金山的生活,将谈话用数据库存储起来。他还用数码摄像机拍下所选择的地点的人情物景。音频、视频资料相互结合,保存于专门的交互性装置,供访客通过上述数据库及电话旁的数码视频设备调用。作者一方面想要对电话技术的潜能加以探索,另一方面想揭示利用付费电话克服当代社会反常状态的诗意。威尔逊设计这一作品时想让接听电话的人谈看法,相反的做法也是可取的,即利用电脑语音合成系统讲故事给人们听。1997年1月20日至2月17日,波洛克与西尔克组织了 Local 411 项目,主要装置是公用电话与交互式语音邮件系统。在历史上,为了建造旧金山现代艺术博物馆及莫斯康会议中心,曾有 4 000 人被迫迁居,波洛克等人对此事件的有关材料进行加工,对公众开放,不论谁打电话进来,这一系统都为讲述关于这些人的故事。每天 24 小时服务,可选择语言有英语、西班牙语、汉语与塔加路族语。这一实验已经是因特网兴起之后的事了。

其三,以计算机网络为参考系设计基于固定通信网络的艺术实验。例如,1994年8月5日,伦敦 Kings X 火车站电话亭被借用为临时性的赛伯咖啡馆,在格林威治时间 18:00 举行电话拨入活动。举办者邦廷开列了电话号码范围,要参与者根据下项五种选择的某种结合采取行动:一是拨号之后让电话铃响一会儿便挂掉,二是以某种模式拨叫上述号码,三是拨通并与预料之中或预料之外的人交谈,四是到 King X 站去观看人们如何反应与交谈,五是其他可能的做法。早期电信艺术相对关心集体意志的表现,关心公共空间如何因媒体技术的发展而变异。邦廷所设计的这一项目将基于因特网的逻辑(创造可容纳多个参与者的通信环境)应用于相对个人化的电话媒体。这也是对电信艺术社会影响的一种探讨。

三

广播电视网络是由多家电台、电视台彼此通过节目交换或线路共享等途径形成的。在艺术领域,它们与计算机具有多重联系。例如,由计算机创作的各种音乐或图像可以通过广播电视网络推出,广播电视网络的各种节目可以由数据库来管理。传统

电台、电视台上网,专门性网络电台、电视台出现,都已经不是新鲜事了。我们所感兴趣的主要是与 C&C 有关的各种实验性艺术。

声音广播起源于 19 世纪末,图像广播起源于 20 世纪初,最初的实验都是由发明家进行的。他们所取得的成功在公众中激起了热烈反响,成千上万的爱好者涌入这一领域,兴奋地利用新技术所创造的通信途径进行交流。不久,各国政府加强了对无线电频道的管理,将许可证颁发给正式的电台、电视台,大大压缩了业余爱好者的活动空间。在这样的背景下,人们仍进行着各种探索远程通信可能性的实验。1958 年,英国业余无线电台操作员麦克唐纳提出了慢扫描电视(SSTV,又称慢速电视)的理念。他设想利用业余电台以常规语音带宽逐帧发送视觉图像,其优点是可以在信号微弱且伴有干扰的情况下进行距离达数千公里的传输。业余电台所使用的带宽远低于专业电台,传送一张图片通常需要数十秒,“慢扫描电视”的称呼就由此而来。1960 年,第一次慢扫描电视实验在美国进行,引起了人们的兴趣。慢扫描电视究竟是否蕴含着某种艺术潜能?如果答案是肯定的话,那么,这种艺术潜能又是什么?不少艺术家孜孜不倦地想要找出谜底。1979 年,巴特利特组织了慢扫描电视项目“环太平洋同一性”,通过卫星、业余无线电与电话系统进行交互。这类实验迅速扩展到其他电子媒体。阿德里安为在奥地利北部城市林茨举行的艺术电子节(1982)设计了“24 小时中的世界”。它是当时最为雄心勃勃的以电信媒体为基础进行交流的项目,内容包括建立一个由艺术家及其群体参加的全球网,让每个参与者都能从自己的所在地通过慢扫描电视、传真、电话、计算机信箱及会议系统组织一次活动。所涉及的城市有维也纳、法兰克福、阿姆斯特丹、巴思(英格兰)、匹兹堡、多伦多、旧金山、温哥华、檀香山、东京、悉尼、伊斯坦布尔与雅典。主要活动于欧洲中部时间 1982 年 9 月 27 日 12:00 开始,由林茨市发出呼唤。它持续了整整一天一夜,到 28 日 12:00 结束。主办者录制了长达 2 个多小时的录像带。IPSA 网络的分时计算机系统为该项目提供了支持。

除了频道受到政府限制之外,业余电台、电视台所面临的共同问题是设备昂贵、功率有限。在互联网兴起之后,人们看到了解决这一问题的希望,因为有这样的说法:“一个网页就是一份报纸,一个网站就是一个电台。”如今,利用流媒体进行网

络广播的艺术家与艺术群体不乏其例。艺术群体 radioqualia 主要从事在艺术领域应用远程技术的研究, 范围包括因特网、广播与电视, 其成员活动于澳洲、欧洲。他们开发了多平台系统“频率钟”, 供使用流媒体的网络影视广播用户定时。苏格兰举办以“偏僻”为题的艺术展时(2002年11月), 他们所提交的项目名为“倾听_站”, 是大课题“广播天文学”的第一阶段。这个大课题是交互性网络广播服务, 由三个离散的频道组成, 它们分别播送截取自火星、太阳等星体的信号。

在进行广播实验时, 吉他歌手、电脑音乐家芬纳志在求时间定位之久。他创作了《恒久演奏者: 千年音乐作品》, 于2000年1月1日推出, 通过网络广播, 将演奏到1999年12月31日结束。信号中心是位于伦敦港区一座附近有浮标的古老的灯塔, 作者在那儿摆了一台旧的苹果电脑, 上头装有音响合成编程环境 Supercollider。他通过演奏所谓“西藏歌碗”(由金、银、铜、铁、锡、铅、汞铸成, 据信已有2500年历史)收集声音样本, 运用合成方法加以操作转变其音调与节拍, 让程序创造无穷无尽的音乐, 1000年中决不重复。照作者的想法, 这一作品将一直演奏下去, 除非世界发生巨变。为了保证目标的实现, 芬纳已经建立了相应的基金与委员会以在未来照管这一项目。相比之下, 苏格兰艺术家黑尔松的《行动》(2002)兴趣在于空间定位之高。作者千里迢迢来到由国际滚动新闻网作为头条故事选出的一个地点(Corihuayrachina, 位于秘鲁), 在2002年3月27日下午6时之后从那儿高达12000英尺的平台(云雾缭绕的崇山峻岭)上进行了网络广播。目前, 艺术性网络广播已经成为司空见惯之事, 国际性的流媒体电影节已经举办了3届(2000, 2001, 2003), 各种艺术展览也经常通过网络广播。例如, 2003年2月22日, 英国西部港口城市利物浦的电影、艺术与创造性技术中心举办电影、录像与新媒体展览, 并进行为期一周的网络广播。

包括计算机及其附属设备在内的任何电子装置都会发出一定的电磁波。据说, 美国政府有一个名为“保护电信电子学材料以免发射欺骗传输”(TEMPEST)的秘密项目, 旨在运用计算机及相关装置所发出的电磁波重建有意义的数据, 以便对用户在其计算机上所进行的活动实行远程监视。人们对这一项目不得其详, 觉得它仿佛是个神话, 许多人确信其存在, 但又缺乏可靠证据。有鉴于此, 蒂

勒创作了《为伊莱扎保护电信电子学材料以免发射欺骗传输》(TEMPEST for Eliza, 2001)。标题中的 Eliza 得名于麻省理工学院计算机科学教授怀申鲍姆1966年所写的人工智能程序。作品利用计算机显示器送出调幅中波无线电信号, 让人们可以在收音机上听到计算机生成的音乐。显示器所发出的电磁波频率相当高, 高到可作为短波调幅无线电台。蒂勒所开发的这个软件使用起来相当方便, 它用不同图像代表音符, 用户只要在计算机屏幕上显示“正确的”图象, 显示器就会发出“正确的”信号。作者以嬉戏的、艺术的态度对待电磁波, 不是实行监视, 而是将计算机显示器当成无线电发射机来广播音乐。它让我们看到现存的文化现象如何产生与之仅有形式关联的艺术项目, 它将技术的创造性误用置于前景, 庆祝摆脱技术独裁的解放。如果有人更进一步, 放大由显示器产生的调幅无线电信号, 便造就了自制的低成本无线电台, 这将激发预料不到的社会变化。

四

移动通信的历史可以追踪到美国物理学家费森登所做的无线通话实验(1900)。它的正式应用是在一次大战期间, 机载无线电话被用于指挥炮兵轰炸地面目标, 协调陆、海、空三军的行动。公用移动通信系统在1946年由贝尔电话实验室推出。早期无线电话非常笨重, 直到1984年, 才出现了摩托罗拉 DynaTAC 8000X 手机。尽管它仍重达900克, 但对喜欢手持设备的用户来说已经是福音了。此后, 手机日益轻巧, 功能渐趋强大。短信服务从诺基亚公司推出 SMS (1996) 起步, 经过 EMS 阶段, 目前正在向 MMS 发展。MMS 即多媒体信息服务, 在国内定名为“彩信”, 2002年以来逐渐流行。目前, 手机自身正在成为崭露头角的艺术媒体。因特网与移动通信的互联为远程通信艺术的发展提供了新的契机。具体做法主要有:

利用互联网收集为移动通信创作的专门作品。例如, 意大利佛罗伦萨艺术家马尔塔格利亚蒂在互联网上推出《蜂窝电话的下一代歌剧 1.01 版》(2001), 欢迎人们上载自己为数字通(即大哥大, GSM)创作的图标、铃声、ASCII 艺术以及由字符组成的短文及图像。2001年10月31日以《(重新)分布》为题的在线展览, 是首批面向手持设备(如个人数字助理, PDA)与无线艺术的新品

种的国际展览之一,相关网站上收集了不少作品。又如,巴黎艺术家克劳斯在《空中一日》中将2002年7月8日下午4~5时所录制的无线通话以震波动画形式上网。访客利用鼠标在可被描述为法国无线电话特定时刻的声景的照片中航行。各种语音有隐有显,随鼠标的运动而变化,让人产生声音亦有空间层次之分的感受,悟出什么是“声景”。目前,诺基亚等公司网站都设有短信艺术栏目。用搜索引擎可以在因特网上找到成千上万与短信艺术有关的网页。在国内,有不少网站设立了包括手机铃声、手机动画在内的栏目。黄金书屋、北斗移动手机网等站点还鼓励人们创作并上载手机文学。从现有作品看,所谓“手机文学”实际上是以手机为题材的文学,通常篇幅短小,围绕手机的社会应用与个人感受做文章。真正体现手机特点的大概要数“短信文学”。短信文学大约是从2002年渐趋繁荣的,到2003年已经开始获得传统媒体的承认。日本软件开发公司FES从2003年3月3日起开始向移动电话用户提供“手机纯文学”服务。每周一至周五,该公司通过移动电话网以连载方式配发人气作家的最新小说,用户使用手机办理订阅手续,还可以同作家交换电子邮件,直接与作家本人交流。

利用专门软件组织基于移动通信的艺术实验。例如,莱文策划了名为“拨号音:电子交响曲”的项目,利用人们的移动电话来合成音乐。他设计了一个系统,以便可以从舞台上的一个控制台呼唤观众中每个人的移动电话。每个参加者所在方位与手机音调都是已知的,莱文就利用上述条件来产生有趣的音乐。这一项目于2001年9月22日在奥地利林茨的一个礼堂首演,作为当年电子艺术节的一部分,2002年5、6月间又在瑞士国际博览会上演出。莱文解释其作品及理念时说:“移动电话的喇叭与响铃使之成为表演用具。按键使之成为一个键盘与遥控器。它的可编程的铃声使之成为便携的合成器。然而,虽然没有什么未被移动电话铃声干扰的神圣空间,但也没有什么专门奉献给它们的自由表达的神圣空间。《拨号音》正是在缺乏上述神圣空间的背景下,在我们的社会对待无线通信技术的矛盾态度的背景下问世的。”莱文最初的动机或许是拿移动电话在音乐演出中响起来时人们所产生的倒霉感或尴尬感来戏耍,但演出本身却是很逗人的。它始于简单的铃声,重复触发,然后增大音量,气氛变得越来越紧张。铃声有些是人们熟悉的,

有些则是新奇的(由手机的主人从网络下载或自行谱写)。又如,2002年8月,游戏设计师吉特曼在纽约市无线网络运营商的支持下举办了一次特殊的赛跑活动。两队参赛者必须按规定路程跑2.5小时,不仅要到达终点,而且要在途中尽可能多地连接上无线网络的节点,并拍下相应的照片。虽然参赛者未必在每个节点上都能连得上,但专用的节点扫描软件会自动记录参赛者所经过的所有节点。在网络接通的节点上,参赛者必须拍下两张照片作为证明:一张应是全体成员以节点为背景的合影,另一张则应是附近的标志性建筑物。活动的组织者试图以此来说明无线网络在生活中已经变得无处不在,所拍下的照片放在网上后则成了网络艺术的一部分。

让用户通过移动通信控制艺术作品。例如,新西兰艺术家宾尼创作了图标性(具有标准风格的)的太平洋战舰鸟的画作,奥克兰美术大学克尔将它加工成为7屏交互性作品,起名为“宾尼项目”(2002),访客可通过因特网或在展览现场用手机激活并操纵它们,使之穿过三维空间,沿屏幕掠飞,或者排成队列,同屏翱翔的鸟儿超过百只。芬兰赫尔辛基艺术与设计大学坩锅工作室推出作品《意外的情人》(2003),设计者让电视观众通过手机短信表达自己对情节的看法。计算机软件收到短信,识别关键词,相应调用数据库里贮藏的信息,即刻通过人物对白作出反应。这些短信可能进一步影响作品的情节与主题。由于有观众参与,这一节目每次播放都不一样,真正做到“常见常新”。这个工作室的另一个名为“选举之星”的作品属于“政治娱乐”,它体现了电视节目、因特网与移动通信网基于同一数据库的整合。设计者让候选人以动画形象出现在电视屏幕上并回答提问,让观众通过登录因特网与发送手机短信途径表达自己的态度。又如,美国国家科学基金会曾赞助名为“远程演员”的项目,对实况远程环境中的群体行为加以探讨。远程演员是一个配备有摄像机和话筒的人,其所见所闻由上述设备所连接的无线网络发送,通过因特网或交互电视向这一项目的所有参加者广播。这些参加者既能彼此互动,又能与远程演员交互(投票决定他或她下一步的行动)。在2003年3月19日下午6~7时的一场表演中,由18个在线参与者指导,一位姑娘选择鲜花并将花束插入花瓶。

五

除固定通信网络、广播电视网络与移动通信网络之外,远程通信艺术还可能建立在与其他网络互联的基础上。曾任白南准之助手的捷克德国新媒体艺术家的比利基在奥地利林茨市电子艺术节展出过虚拟远程表演《出埃及》(1995),为期4天。作品取材于《圣经》中摩西的事迹。网站上展出了诸多虚拟图象,如利用全球定位系统(GPS)摄取的以色列沙漠景观等,还有常规地图。这表明艺术家已经关注GPS数据。海特、诺尔顿、斯佩尔曼开发的《北纬34度,西经118度》更进一步。这是一个基于计算机的实况交互性叙事,运用全球定位系统、平板电脑、定制软件以决定参与者行踪,并向他们提交基于其所在方位的故事要素。GPS追踪参与者所在的方位,以决定故事如何展开。参与者沿着洛杉矶街道走,带着附于平板电脑的全球定位系统,可在屏幕上看到洛杉矶市区地图。在屏幕上朦胧可见的是“热点”,即故事片断的触发点,或者说是等待参与者去发现的数据触发器。“热点”根据经度与纬度来定位。地形变成了界面,参与者的运动变成了输入,作品因此提供了独一无二的体验。远程通信艺术所涉及的既可能是人与作品的互动,也可能是人与人的互动或机器与机器的互动。不论是哪种情况,社会关系都是作品很重要的内涵。加州大学伯克莱分校工程学教授、网络艺术家戈尔德贝克创作了《远程花园》(1995),要人们通过远程控制来进行栽培。他的作品经常迫使人们质问我们在线远程所见景象的真实性。西班牙艺术家马纳《无题城市》(2000)是一个受法国都市社会学家维利里欧之文章《速度与信息》启发的作品,它将所收集的关于人际关系的诸多文本保存下来,以自下而上掠过屏幕的动画形式加以呈现。访客能否看清文本的具体内容并不重要,重要的是通过文本的流动思索在远程通信日益发达的社会中的人际关系与群体关系。在旧金山艺术学院2001年3月25日举行的展览中,远程通信交互中的信任观是个一再出现的主题。史蒂夫·曼设计的“椅上交易”(Seatsale)要求访客掏出一张信用卡或其他形式的证明,亲身体验对网络系统及其建造者的信任感。这些例子都说明:远程通信艺术归根结底是社会关系的折射。

远程通信艺术兴起于诸网互联的背景,又为诸网互联推波助澜。它印证了“网络间性”的新观念,启发人们对于社会关系进行新的审视,并为“全媒体”的繁荣开辟道路。从技术上看,由于信息高速公路的兴建、“三网合一”的推进,电脑、电视、电信一体机逐渐走俏。全世界不少电视厂家正在努力开发“全媒体”设备,它可以作为多种媒体图像显示终端,这些媒体包括电视、有线电视、个人电脑、电视电话、DVD、杜比功放系统、数字卫星广播、数字有线广播、数字丽音广播、数字图文广播、因特网等。电脑厂家也不示弱,正在将联通越来越多媒体的功能赋予计算机,使PC(特别是个人手提电脑)全媒化。电信厂家则在努力推出各种通信设备新产品,让终端不仅可听、可视,而且可以录音、录像,接收和存储各种媒体所传播的信息。如果说“超媒体”着眼于多种媒介(如视觉媒介、听觉媒介等)的组合的话,“全媒体”则看重多种媒体(如广播、电视等)的相互结合,是集多种信息通道于一身的新型媒体。电信网络、广电网络与计算机网络尽管诞生于不同历史条件下,如今却不可逆转地走向融合,这正是媒体系统发展的大趋势。如果说诸网互联在技术意义上需要接口的话,在文化意义上也需要沟通,因为它们各自的用户原先已经养成了与不同网络相适应的心理定势,“煲电话粥”、“当沙发土豆”与成为“网虫”毕竟有所差别。就此而言,远程通信艺术所起的正是沟通作用。通过相关艺术活动,人们不仅从技术上打穿了不同网络之间的壁垒,而且从心理上将它们视为一个整体。网络互联应当是流畅的、透明的,网络终端应当是多功能的,远程通信艺术已经对此起了必要的引导作用。对近年来的一些远程通信作品来说,诸网互联已经是非常自然的事。

正如意大利学者瓦卡所指出的:“在一种以大型跨国综合经营为主的国际经济(我们今天的经济就是这样)中,远程通信的基础技术可为大型跨国公司提供前所未有的计算能力。这些公司有史以来第一次能够规划具有世界规模的生产,能够监视(适时地)资本、原料、劳动、产品等各种市场的动态变化。这就明显地促进并令人难以置信地加快世界资本主义制度向跨国经营转化的过程,因为它容许实现迄今不可想象的资本聚集、集中和国际化。”他特别谈到:“远程通信技术(人造卫星,数据库的推广,一体化的世界网络)的充分发展

将造成不断分化、不断专门化的跨网络传播模式普遍出现。^[2]上述变化无疑将对艺术产生深刻的影响。前面提到的由阿斯科特主持的 ARTEX 项目“文之褶”已经提出了分布式作者身份 (distributed authorship) 的问题。他本人则将通过全球远程信息交流而形成的心理状态提炼成新范畴 telenoia^[3]。这个单词是由代表远程的前缀 tele 和代表心灵的词根 noia 合成的, 大概可以译为“远程心态”。处于远程互动状态的集体作者既可以相互激励、从切磋琢磨中获得启发, 又在一定程度上保持了独立思考的权利; 既可以根据事先商定的计划推进创造过程, 又可以即时进行多向交流、捕获自然而然产生的灵感并拓展相应的思路。这种作者身份及创作心态的特性值得进一步研究。

参考文献:

- [1] Nora, Simon, Alain Minc. *The Computerization of Society* [M]. Cambridge: MIT Press, 1980.
- [2] G 瓦卡. 远程通信技术的政治含义和社会含义 [J]. 亦舟译. 国外社会科学, 1987, (3): 28 - 31.
- [3] Ascott, Roy. Telenoia [A]. *On Line - Kunst in Netz*. Graz: Steirischen Kulturinitiative, 1993. 135 - 146.



作者简介:黄鸣奋 (1952 -), 男, 福建南安人。厦门大学海外教育学院院长, 教授, 博士生导师。主要研究方向为古典文论、文艺心理学、数码艺术与网络文化。

Network Media and Telematic Art

HUANG Ming-fen

(Overseas Education College, Xiamen University, Xiamen, 361005, China)

Abstract: It is among the most important phenomena in the field of contemporary propagation that different kinds of networks tend to connect each other. Telematic art originated from the experiments made by avant-garde artists on the interconnection of networks since 1970s. It has been playing an important role in promoting global communication and confirming the conception of internativity.

Key words: network; telematics; new media art

(责任编辑: 杨静)